ATARI® 2600™

ENGLISH • ONE TO TWO PLAYERS
FRANÇAIS • UN A DEUX JOUEURS
ESPAÑOL • UNO A DOS JUGADORES

1 VIDEO GAME
JEU VIDEO
JUEGO VIDEO

RealSports™ FOOTBALL

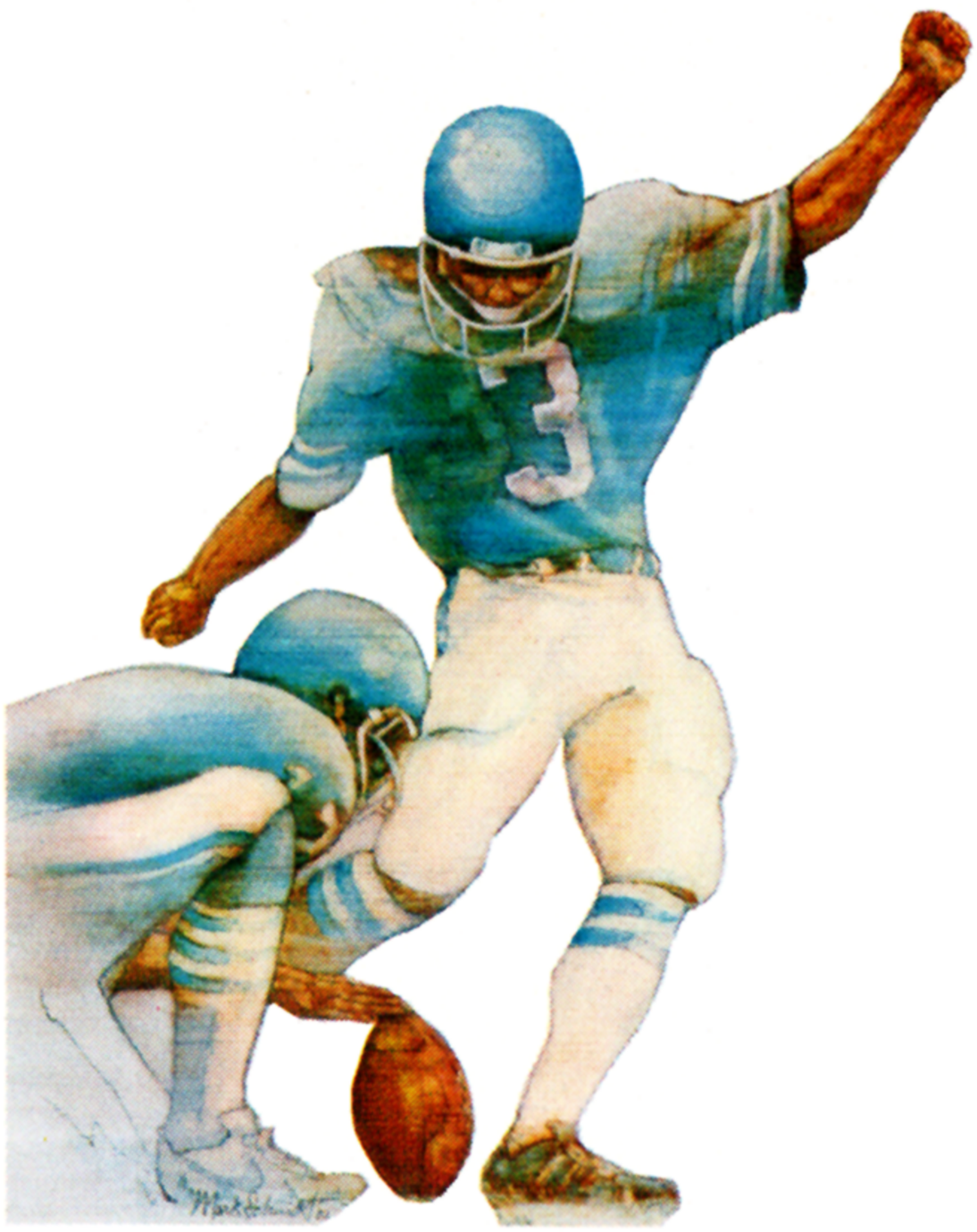
RealSports™

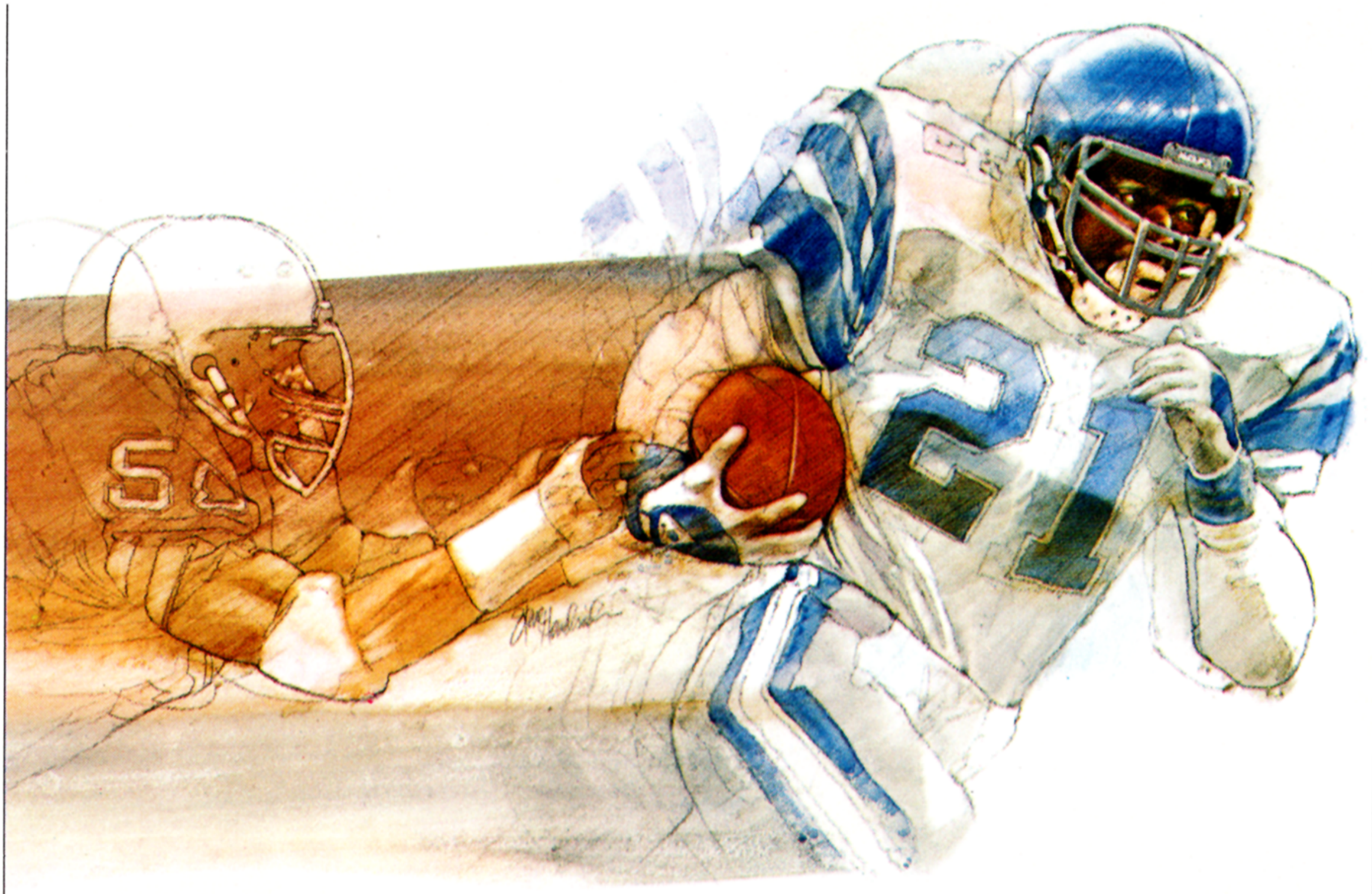
FOOTBALL

Note: Always turn the console **POWER** switch **OFF** when inserting or removing an ATARI Game Program™ cartridge. This will protect the electronic components and prolong the life of your ATARI 2600™ Video Computer System™ game.

Remarque: Avant d'introduire ou de retirer une cassette de jeu d'ATARI, mettez toujours à l'arrêt (**OFF**) l'interrupteur marche-arrêt (**POWER**) de la console. Cette mesure de précaution préservera les composants électroniques et prolongera la durée de vie de votre jeu Système d'Ordinateur de Vidéo™ ATARI 2600™.

Nota: Cuando inserte o extraiga un cartucho de juego ATARI gire siempre el interruptor principal (**POWER**) de la consola a la posición **OFF**. Esto protegerá los componentes electrónicos y prolongará la vida de su juego Sistema Video-Computador™ ATARI 2600™.





GAME PLAY

The clock's counting down. As the quick thinking quarterback of the challenging team, you've got just seconds to choose a play. Like real football, the object of ATARI RealSports™ FOOTBALL is to advance the ball into your opponent's end zone and score touchdowns, field goals, and safeties.

The ball is hiked from the 20-yard line. Each team has four downs (plays) to advance the ball at least 10 yards. If they succeed, they

REGLES DU JEU

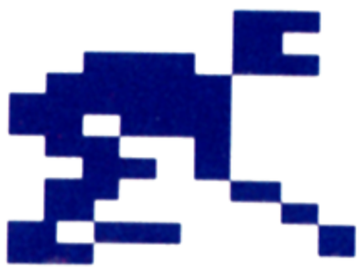
L'horloge est en marche. Quart-arrière à l'esprit alerte de l'équipe offensive, vous n'avez que quelques secondes pour décider de votre stratégie. Comme dans une rencontre de vrai football américain, le but du jeu ATARI RealSports MC FOOTBALL consiste à faire avancer le ballon dans la zone de l'adversaire et à réussir des touchés, des placements et des touchés de sûreté.

Le ballon est engagé sur la ligne des 20

REGLAS DEL JUEGO

El reloj está contando a cero. Usted en calidad de quarterback del equipo desafiante tiene sólo unos segundos para seleccionar la jugada. Al igual que en el RealSports™ FOOTBALL de ATARI tiene por objeto avanzar el balón hacia el final de la zona de su adversario y marcar touchdowns (toques de suelo con el balón detrás de la meta del adversario), field goals (goles de cancha) y safeties (seguridades).

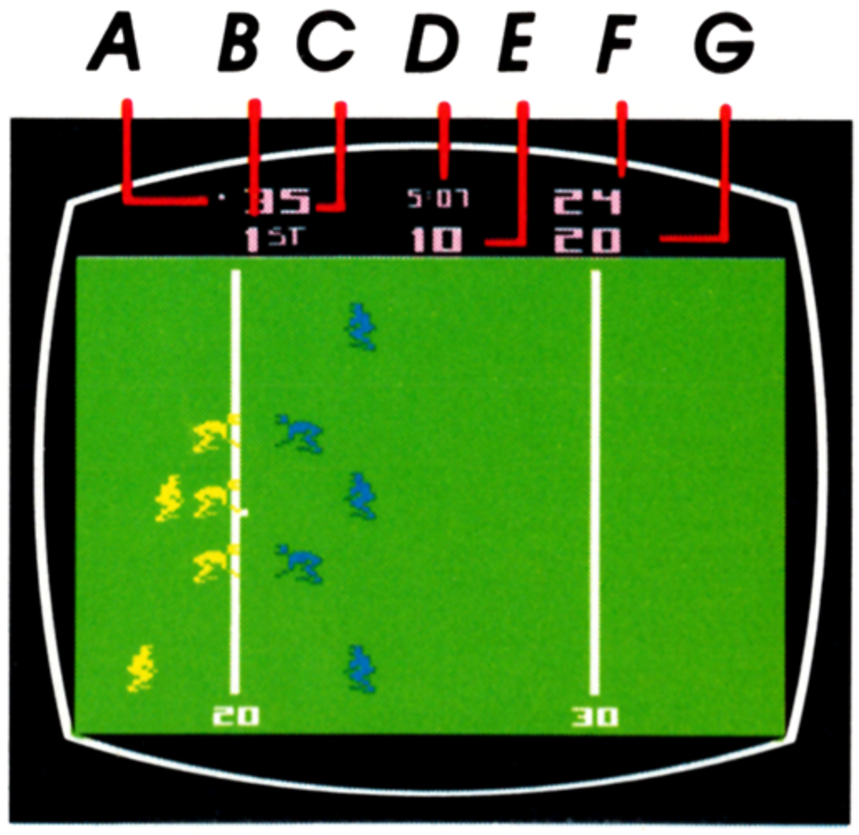
receive another four downs. If they do not succeed, the ball is turned over to the other team wherever it lies at the end of the fourth down. Scores appear on the scoreboard at the top of the screen (see **figure 1**).



verges. Chacune des équipes dispose de quatre essais pour faire avancer le ballon de 10 verges au moins. Si elle y réussit, elle reçoit quatre essais de plus. Sinon, l'adversaire prend possession du ballon au point où il se trouve à la fin du quatrième essai. Le score apparaît sur le tableau affiché en haut de l'écran (voir **figure 1**).

El balón es acarreado por un jugador a partir de la línea de 20 yardas. Cada equipo dispone de cuatro downs (ensayos) para avanzar el balón a una distancia de 10 yardas por lo menos. Si el equipo logra este avance, recibe otros cuatro downs. Si el equipo no logra este avance, el balón pasa al otro equipo al final del cuarto down. Los puntos obtenidos aparecen en el marcador en la parte superior de la pantalla (vea la **figura 1**).

1

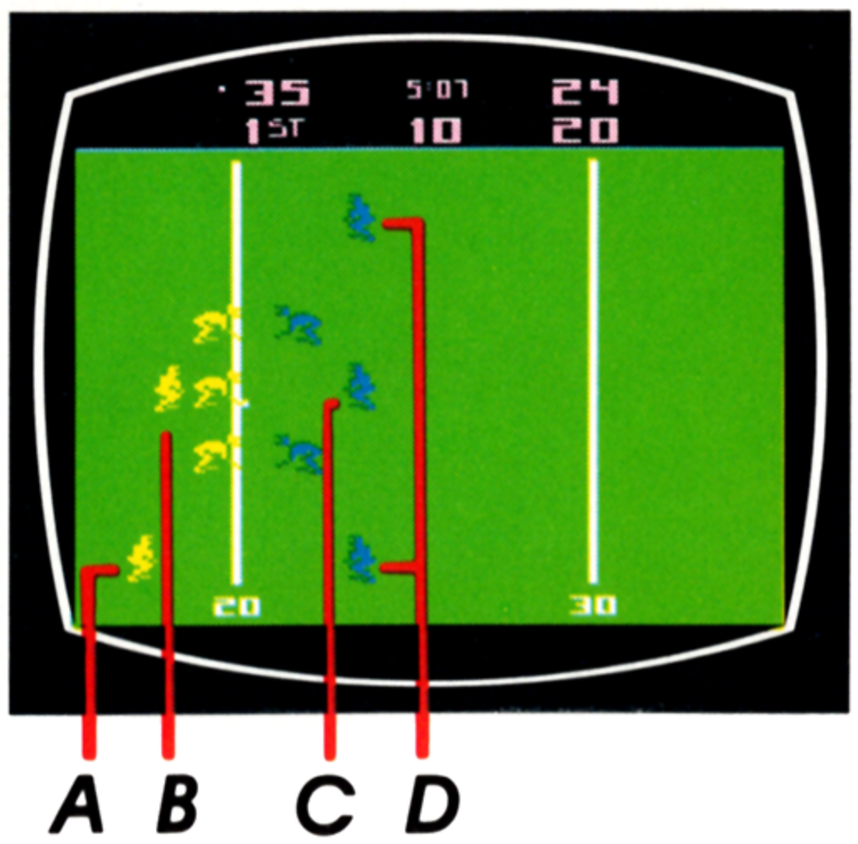


***A** - Offensive team indicator*
***B** - Down*
***C** - Left team's score*
***D** - Clock*
***E** - Yards-to-go*
***F** - Right team's score*
***G** - Line of scrimmage*

***A** - Signal indiquant l'équipe offensive*
***B** - Essai*
***C** - Pointage de l'équipe de gauche*
***D** - Horloge*
***E** - Distance à parcourir*
***F** - Pointage de l'équipe de droite*
***G** - Ligne de mise en jeu*

***A** - Indicador del equipo ofensivo*
***B** - Down*
***C** - Puntaje del equipo de la izquierda*
***D** - Reloj*
***E** - Yardas que faltan por recorrer*
***F** - Puntaje del equipo de la derecha*
***G** - Línea de scrimmage (de los delanteros)*

2

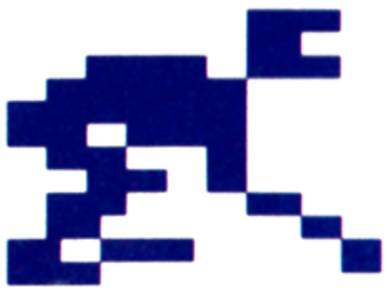


A - *Receiver*
B - *Quarterback*
C - *Linebacker*
D - *Safeties*

A - *Receveur*
B - *Quart-arrière*
C - *Joueur de deuxième ligne*
D - *Joueurs de sûreté*

A - *Recibidor*
B - *Quarterback*
C - *Linebacker*
D - *Safeties*

Each team has five players (see **figure 2**). As the offense, you control the quarterback, or the receiver with the ball. As the defense you control the middle linebacker. Controlled players flicker on the screen. The other players' running patterns are determined by calling a play before the ball is hiked.



A game lasts fifteen minutes. The clock stops between plays when a team scores, throws an incomplete pass, or turns over the ball to the other team. The

Chaque équipe se compose de cinq joueurs (voir **figure 2**). En attaque, vous dirigez le quart-arrière ou le receveur porteur du ballon. En défense, vous contrôlez le joueur de deuxième ligne. Les joueurs contrôlés clignotent sur l'écran, tandis que les parcours des autres joueurs sont déterminés par le jeu sélectionné avant l'engagement du ballon.

La durée de la rencontre est de quinze minutes. L'horloge s'arrête entre les essais quand une équipe marque des points, effectue une passe incomplète ou perd le ballon au profit de l'adversaire. Elle s'arrête également si

Cada equipo tiene cinco jugadores (vea la **figura 2**). En la ofensiva, usted controla a su quarterback, o al recibidor con el balón. En la defensiva, usted controla al linebacker medio. Los jugadores que están siendo controlados aparecen como imágines fulgurantes en la pantalla. Las trayectorias de los demás jugadores se determinan al llamar una jugada antes del acarreo del balón.

Un juego dura quince minutos. El reloj se detiene entre jugadas cuando un equipo gana puntos, arroja un pase incompleto o

clock also stops running if either team takes longer than thirty seconds to call a play.

USING THE CONTROLLERS

Use your Joystick Controllers with this ATARI Game Program™ cartridge. Be sure the cables are firmly plugged into the jacks at the back of your console. For one-player games, plug your controller into the **LEFT CONTROLLER** jack. Hold the controller with the red button to your upper left, toward the television screen. See your owner's manual for further details.

Use your Joystick or your controller button to call plays for your team. Once the plays have been set, pressing the controller button will:

- hike the ball
- pass the ball in a pass play
- kick the ball in a kick play

l'une ou l'autre des équipes prend plus de trente secondes pour sélectionner son jeu.

EMPLOI DES COMMANDES

Employez les commandes à levier avec cette cassette de jeu ATARI. Assurez-vous que les câbles sont bien branchés dans les prises situées à l'arrière de votre console. Pour jouer seul, branchez la commande dans la prise **LEFT CONTROLLER.** Tenez la commande de telle façon que le bouton rouge se trouve en haut à gauche, face à l'écran de télévision. Pour plus de détails, référez-vous à votre notice d'emploi.

Servez-vous de votre levier de commande ou de votre bouton de commande pour désigner les jeux de votre équipe. Lorsque les jeux auront été établis, appuyez sur le bouton de commande pour:

- engager le ballon
- effectuer une passe si vous avez choisi un tel jeu
- botter le ballon si vous avez choisi un tel jeu

transfiere el balón al equipo adversario. El reloj también se detiene si cualquiera de los equipos toma más de treinta segundos en llamar una jugada.

USO DE LOS CONTROLES

Use los controles de palanca con este cartucho de juego ATARI. Asegúrese de conectar los cables firmemente en los enchufes en la parte posterior de su consola. Para los juegos de una persona, use el enchufe **LEFT CONTROLLER.** Mantenga el mando con el botón rojo en la parte izquierda superior, apuntando hacia la pantalla del televisor. Vea el manual de instrucciones para más detalles.

Utilice la palanca del control o el botón del control para llamar jugadas para el equipo de usted. Una vez establecidas las jugadas, oprima el botón de mando para:

- acarrear el balón
- pasar el balón en una jugada de pase
- chutar el balón en una jugada de chute

Use your Joystick to move your controlled player around the field during a play. Players cannot run out of bounds.

CALLING PLAYS

Before the ball can be hiked, both teams must call a play. Notice that your score flashes on the scoreboard until the play has been set. The play determines the running pattern of all team members except the controlled players.

Offensive Plays: As the offensive quarterback, you choose from seven plays. As in real football, it is up to you to successfully complete the play. Note that you cannot throw or punt the ball in a running play.

Employez également votre levier de commande pour déplacer sur le terrain le joueur que vous contrôlez pendant un jeu. Les joueurs ne peuvent pas courir hors des limites.

SELECTION DES JEUX

Avant que le ballon puisse être engagé, les deux équipes doivent choisir un jeu. Votre score clignote sur le tableau en attendant que le jeu ait été désigné. Le jeu détermine le parcours de tous les membres de l'équipe à l'exception des joueurs contrôlés.

Jeux Offensifs: En tant que quart-arrière, vous avez le choix entre sept jeux. Comme dans les rencontres de vrai football, c'est à vous de mener à bien le jeu. Notez que dans les jeux au sol, vous ne pouvez ni lancer ni botter le ballon.

Utilice la palanca del control para mover a su jugador controlado a través de la cancha durante una jugada. Los jugadores no pueden desplazarse más allá de los límites de la cancha.

LLAMADA DE JUGADAS

Antes de que el balón pueda ser acarreado, ambos equipos deben llamar una jugada. Observe que los tantos de usted brillan intermitentemente en el marcador hasta que la jugada haya sido establecida. La jugada determina las trayectorias de todos los jugadores, excepto las de los jugadores controlados.

Jugadas de Ofensiva: En calidad de quarterback ofensivo, usted selecciona una de siete jugadas. Al igual que en el fútbol americano real, la terminación exitosa de la jugada depende de usted. Observe que usted no puede arrojar ni patear el balón en una jugada corrida.

3 OFFENSIVE PLAYS — JEUX OFFENSIFS — JUGADAS DE OFENSIVA

- *Long pass left*
- *Longue passe à gauche*
- *Pase largo a la izquierda*

- *Long pass right*
- *Longue passe à droite*
- *Pase largo a la derecha*

- *Run left*
- *Jeu au sol à gauche*
- *Corrida a la izquierda*

- *Run right*
- *Jeu au sol à droite*
- *Corrida a la derecha*

- *Short pass left*
- *Courte passe à gauche*
- *Pase corto a la izquierda*

- *Short pass right*
- *Courte passe à droite*
- *Pase corto a la derecha*

- *Kick play (Joystick centered)*
- *Botté (Levier en position centrale)*
- *Jugada de chute (Palanca en posición central)*

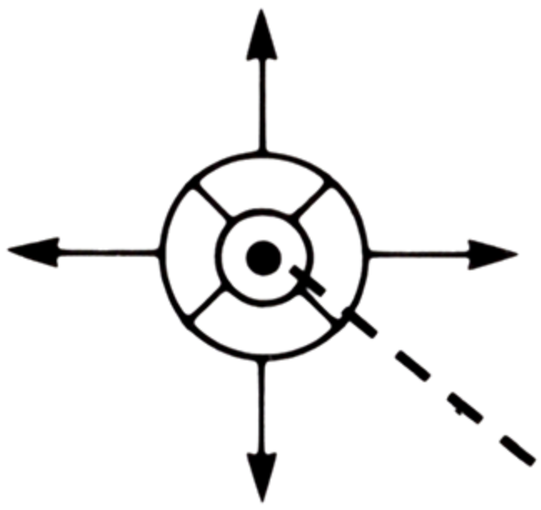
Defensive Plays: There are five defensive plays: Four of these offer a defense against a pass, with one or both of the safeties covering. In the "blitz play," all four of your defensive linemen rush the offensive line. You have only your middle linebacker to cover the quarterback or a receiver that slips by your safety.

Jeux Défensifs: En défense, vous avez le choix entre cinq jeux, dont quatre offrent une défense contre la passe, la couverture étant assurée par un joueur de sûreté ou les deux. Avec le blitz, les quatre joueurs de votre ligne défensive se ruent sur la ligne d'attaque de votre adversaire. Vous ne disposez que de votre joueur de deuxième ligne pour couvrir le quart-arrière ou un receveur qui échapperait à votre joueur de sûreté.

Jugadas de Defensiva: Hay cinco jugadas de defensiva: Cuatro de éstas ofrecen una defensa contra un pase, con una o ambas de las safeties (seguridades) como protección. En la jugada "blitz", los cuatro delanteros defensivos corren hacia la línea ofensiva. Usted sólo tiene a su linebacker medio para proteger al quarterback o a un recibidor que se infiltra a través de la safety de usted.

4 DEFENSIVE PLAYS / JEUX DEFENSIFS / JUGADAS DE DEFENSIVA

- *Short pass, both safeties cover*
- *Courte passe couverte de sûreté par les deux joueurs*
- *Pase corto, con protección de ambas safeties*



- *Short pass left*
- *Courte passe à gauche*
- *Pase corto a la izquierda*

- *Short pass right*
- *Courte passe à droite*
- *Pase corto a la derecha*

- *Long pass, both safeties cover*
- *Longue passe couverte par les deux joueurs de sûreté*
- *Pase largo, con protección de ambas safeties*

- *Blitz (Joystick centered)*
- *Blitz (Levier en position centrale)*
- *Blitz (Palanca en posición central)*

CONSOLE CONTROLS

GAME SELECT/ GAME RESET

Press the **GAME SELECT** switch to choose a one or two-player game. Your choice is displayed as either **1ST** (one-player) or **2ND** (two-player) on the down indicator on the left side of the scoreboard. Press the **GAME RESET** switch to begin the game. In all games, the team on the left hikes the ball first.

COMMANDES DE LA CONSOLE

GAME SELECT/ GAME RESET

Appuyez sur le commutateur **GAME SELECT** (sélection de jeu) pour choisir une variante à un ou deux joueurs. Votre sélection se traduit par l'indication **1ST** (un joueur) ou **2ND** (deux joueurs) en bas et à gauche du tableau de pointage. Appuyez sur le commutateur **GAME RESET** (remise à zéro) pour commencer la partie.

MANDOS DE LA CONSOLA

GAME SELECT/ GAME RESET

Oprima el conmutador **GAME SELECT** (selector de juego) para seleccionar un juego para uno o dos jugadores. La selección aparece en la pantalla como **1ST** (un jugador) o **2ND** (dos jugadores) en el indicador de downs a la izquierda del marcador. Oprima el conmutador **GAME RESET** (reinicio del juego) para comenzar el juego. En todos los

DIFFICULTY SWITCHES

The **DIFFICULTY** switches set the running speed of the controlled players. In the **A** position your controlled player runs half as fast as in the **B** position. Use the **DIFFICULTY** switches to give a beginning player an advantage over the computer or over a more experienced player.

SCORING

Carrying or catching the ball in the other team's end zone is a TOUCHDOWN worth 7 points.

Kicking the ball over the goal posts is a FIELD GOAL worth 3 points. Your chances of making a field goal increase as you get closer to the goal.

Tackling the ball carrier in his own end zone is a SAFETY worth 2 points.

After any scoring play, the ball is turned over to the defensive team on the 20-yard line.

Dans toutes les variantes, c'est l'équipe de gauche qui engage le ballon en premier.

COMMUTATEURS DIFFICULTY

Les commutateurs **DIFFICULTY** servent à régler la vitesse des joueurs contrôlés. En position **A**, votre joueur contrôlé court deux fois moins vite que dans la position **B**. Utilisez les commutateurs **DIFFICULTY** pour donner aux débutants un certain avantage sur l'ordinateur ou sur un adversaire ayant de l'expérience.

SCORE

Si vous portez ou attrapez le ballon dans la zone des buts de l'équipe adverse, vous réussissez un TOUCHÉ qui vous rapporte 7 points.

Si vous bottez le ballon par dessus les poteaux de buts, vous réussissez un BOTTÉ DE PLACEMENT comptant pour 3 points. Vous avez d'autant plus de chances de marquer un botté que vous vous rapprochez de la ligne de buts.

Si vous arrêtez le porteur du ballon dans

juegos, el equipo que se halla a la izquierda es el primero en acarrear el balón.

CONMUTADORES DE DIFFICULTY

Los conmutadores de **DIFFICULTY** (dificultad) establecen la velocidad de desplazamiento de los jugadores controlados. En la posición **A**, el jugador controlado corre a la mitad de velocidad que en la posición **B**. Utilice los conmutadores de **DIFFICULTY** para dar a un participante novicio una ventaja sobre la computadora o otro jugador más experto.

PUNTUACION

El acarreo o agarre del balón en la zona final del equipo adversario es un TOUCHDOWN que vale 7 puntos.

El chute del balón sobre los postes de la meta es un FIELD GOAL (gol de cancha) que vale 3 puntos. Las posibilidades que tiene usted de realizar un gol de cancha aumentan a medida que usted se va acercando a la meta.

Si usted ataja al jugador que acarrea el

HELPFUL HINTS

■ Running to the side of the field where your receiver runs his pattern is a good way to achieve a successful pass.

■ The defensive controlled player runs faster than the offensive ball carrier. In order to outrun the defense, start for the goal as soon as possible. Hesitation may cost you a touchdown.

■ It's often a good idea to program a kick play on the fourth down. While your quarterback will still be able to carry the ball, he can also attempt a field goal or punt the ball if it looks like you're not going to make the down.

■ Learn your receivers' running patterns. The art of passing is timing the receiver's pattern with the arrival of the ball.

CONSEILS UTILES

sa propre zone de buts, vous marquez un TOUCHE DE SURETE valant 2 points.

Chaque fois que vous marquez des points, l'équipe défensive prend possession du ballon sur sa ligne des 20 verges.

■ Le joueur de défense contrôlé court plus vite que l'attaquant porteur du ballon. Pour distancer la défense, foncez vers la ligne de but aussitôt que possible. La moindre hésitation peut vous coûter un touché.

■ Il est souvent indiqué de programmer un botté de dégagement pour le quatrième essai. Ainsi, votre quart-arrière pourra toujours porter la balle, mais il pourra aussi tenter un botté de placement ou de dégagement s'il semble que vous n'allez pas réussir à gagner assez de terrain pour obtenir un premier essai.

■ Familiarisez-vous avec les parcours de vos receveurs. L'art de passer réside dans la synchronisation de la course du receveur et de l'instant où la balle arrive.

SUGERENCIAS UTILES

balón en la zona final del adversario, es una SAFETY (seguridad), que vale 2 puntos.

Después de finalizar cualquier jugada en la que ha obtenido puntos, el balón se transfiere al equipo defensivo en la línea de 20 yardas.

■ El jugador controlado defensivo corre con más rapidez que el jugador ofensivo que lleva el balón. Para correr más rápidamente que la defensa, comience a correr hacia la meta lo más pronto posible. Cualquier titubeo le podrá costar un touchdown.

■ A menudo resulta una buena idea programar una jugada de chute en el cuarto down. Mientras que el quarterback de usted todavía puede acarrear el balón, podrá intentar al mismo tiempo efectuar un gol de meta o patear el balón si parece que usted no va a efectuar el down.

■ Apréndase las trayectorias de su recibidor. El arte de efectuar pases estriba en sincronizar la trayectoria del recibidor con la llegada del balón.

ATARI® 2600™
PROOF OF PURCHASE

RealSports™ FOOTBALL

ATARI, INC. International Division
P.O. Box 427
Sunnyvale, CA 94086, U.S.A.

ATARI®

A Warner Communications Company

C019787-68 © 1982 ATARI, INC. ALL RIGHTS RESERVED Printed in U.S.A.